機動劇団
はろ一座 麻雀 ガンダム Z

さらにデキるようになったな！

NINTENDO DS

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

©創通・サンライズ

nintendo Wi-Fi connection

BANDAI

NTR-A6ZJ-JPN

このたびは“ニンテンドーDS”専用ソフト「機動劇団はろ一座　ガンダム麻雀+Z　さらにデキるようになったな!」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

⚠ 警告

- 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
  ※電源ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

⚠ 注意

- DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

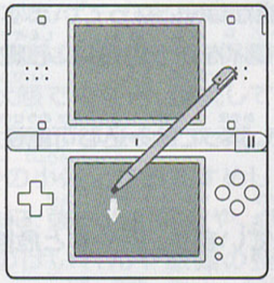
- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の２種類があります。

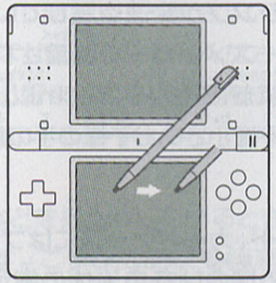
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。

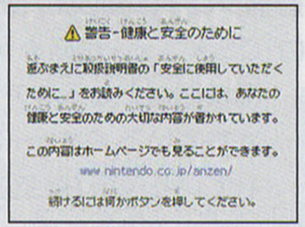


タッチスクリーンに関するご注意

- □ タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- □ 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- □ タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- □ 爪を立てて操作しないでください。
- □ 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- □ タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- □ 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

ゲームの始め方

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差し込み口に「機動劇団はろー座 ガンダム麻雀+Z さらにデキるようになったな!」のDSカードをカチッと音がするまで、しっかり差し込んでください。
2. 本体の電源をONにすると右の画面が表示されますので内容を理解されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。
3. DSメニュー画面の「機動劇団はろー座 ガンダム麻雀+Z さらにデキるようになったな!」のパネルをタッチしてください。ゲームが始まります。
   ※本体の起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。詳しくは、本体取扱説明書をご覧ください。
4. 以後の操作方法は08ページをご覧ください。



■DSワイヤレス通信（DSワイヤレスプレイ）の方法

通信プレイの方法を説明します。

■用意するもの

- □ ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite ----------プレイする人数分の台数（最大4台）
- □ 「機動劇団はろー座 ガンダム麻雀+Z さらにデキるようになったな!」カード -----プレイする人数分の枚数（最大4枚）

操作手順

1. 各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
3. 「機動劇団はろー座 ガンダム麻雀+Z さらにデキるようになったな!」をタッチしてください。
4. 以後の操作方法は、20ページをご覧ください。

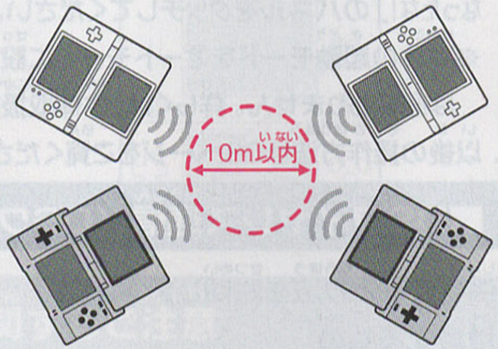
通信プレイに関するご注意

通信プレイに関して、次のことに注意をしてください。

□ DSメニュー画面やゲームのメニューなどに表示されるアイコン は、DSワイヤレス通信機能対応を示すアイコン（DSワイヤレスアイコン）です。DSワイヤレスアイコンが表示されているメニューを選ぶと、ワイヤレス通信機能がONになります。無線通信が禁止されている場所（航空機内・病院・電車・バス車内など）では、絶対に選択しないでください。

□ 通信中の画面に表示されるアイコン は、電波の受信状態を示すアイコン（受信強度アイコン）で、4段階で表示します。受信電波が強いほど、快適な通信プレイを行うことができます。

アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ←→ 強			



※ワイヤレス通信機能がONになっているときは、電源ランプが変速点滅します。

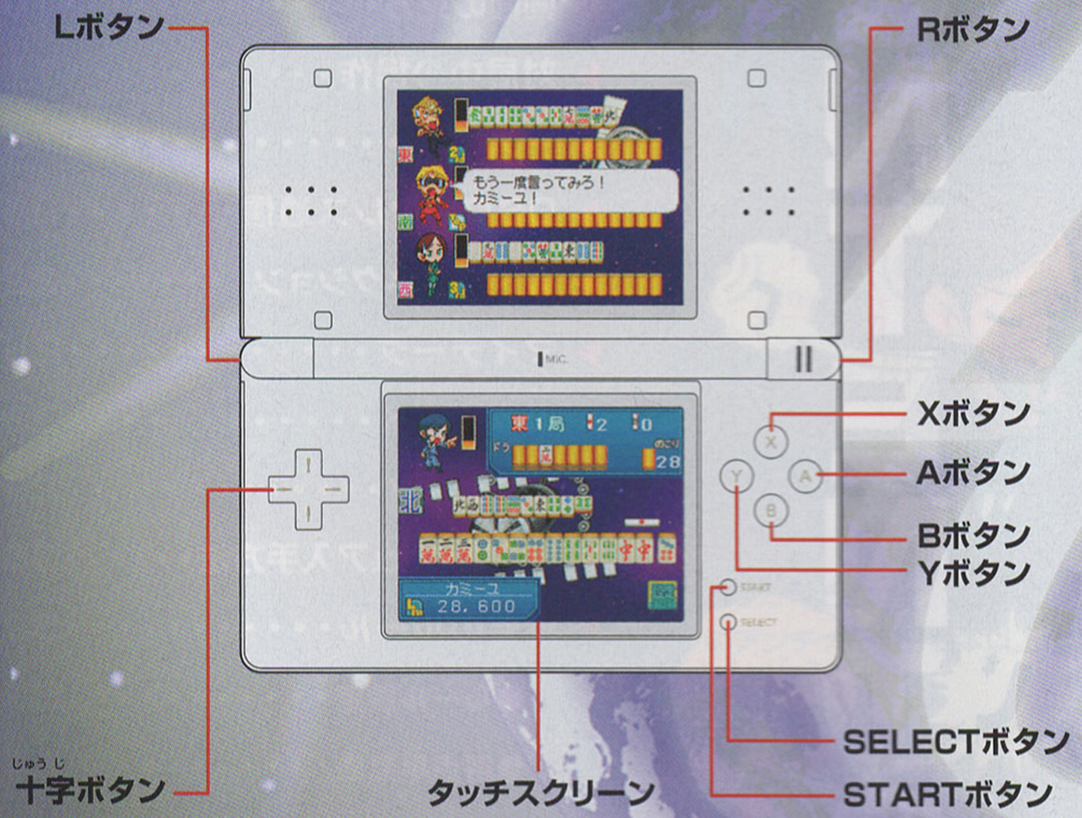
□ 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。

- 本体同士の距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離としてください。
- 本体同士は向き合うようにし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
- 電波干渉の原因となる機器（電子レンジ・コードレス機器など）によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。

もくじ CONTENTS

▶ 操作方法・・・・・・・・・・・・・・06
▶ ゲームスタート・・・・・・・・・・・08
▶ 画面の見方・・・・・・・・・・・・・10
▶ 対局中の操作・・・・・・・・・・・・11
▶ 一人対局・・・・・・・・・・・・・・15
▶ DSワイヤレス通信・・・・・・・・20
▶ Wi-Fiコネクション・・・・・・・・22
▶ マイデータ・・・・・・・・・・・・・26
▶ 麻雀ガイド・・・・・・・・・・・・・28
▶ オプション・・・・・・・・・・・・・29
▶ MSフィギュア入手方法・・・・・・30
▶ 麻雀のルール・・・・・・・・・・・32
●ルール設定・・・・・・・・・・・・32
●得点早見表・・・・・・・・・・・・34
●アガリ役一覧・・・・・・・・・・・36

操作方法



●メニュー

十字ボタン	項目・コマンドの選択・カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル、前画面に戻る
Lボタン Rボタン	ページめくり（フィギュアベット画面・称号画面・コレクション画面） ルール変更
STARTボタン	キャラクター選択のランダム決定、シナリオスキップ

●対局（たいきょく）

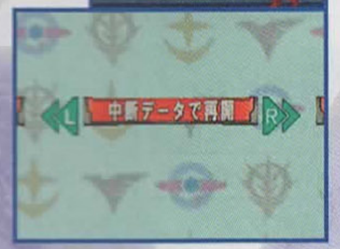
十字ボタン	左右／捨て牌選択・鳴き組合せ選択 下／押している間捨て牌二段目を消去 上下／至言ワザ選択
Aボタン	捨て牌決定・鳴き組合せ決定・至言ワザ決定
Bボタン	コマンドキャンセル・セリフテキストキャンセル
Xボタン	コマンドメニューオープン（ボタン出現時）
Yボタン	至言ワザ使用（ボタン出現時）
STARTボタン	設定画面表示
SELECTボタン	「鳴」の禁止と解除（設定画面）

ゲームスタート

DSメニュー画面で『きどうげきだんハロいちざガンダムまあじゃん+Z　バンダイナムコゲームス』のパネルにタッチすると、ゲームが起動し、タイトル画面があらわれます。
画面タッチでメニュー画面へ進みます。

中断データ

中断データがある場合、右のような画面が表示され、中断データから再開することができます。L・Rボタンで、表示を切り替え、Aボタンで決定します。



●中断データで再開

中断した対局途中の状態から再開します。対局再開後は中断データが消去され、中断ボタンで終了せずに途中で電源を切った場合、ベットしたフィギュアは失われてしまいます。

●中断データを消去

中断データを消します。その際、ベットしていたフィギュアは失われてしまいます。

※中断データがない場合は表示されません。
※中断ボタンで終了せずに電源を切った場合、中断データは失われてしまいます。

メニュー

十字ボタンまたは画面タッチでメインメニューを選び、Aボタンまたは画面タッチで決定します。

一人対局・・・・・・CPUを相手に対局する一人プレイモードです。ガンダムやZガンダムのキャラクターとしてシナリオを勝ち抜いていく「シナリオ対局」、シナリオ対局に登場したキャラクターやステージを組み合わせて対局する「フリー対局」で遊べます。→15ページ

DSワイヤレス通信・・・・・ニンテンドーDSのワイヤレス通信機能を使い、友達とフィギュアを交換したり、最大4人で対局することができます。→20ページ

Wi-Fi・・・・・　ニンテンドーDSのWi-Fiコネクションを使い、遠くの友達とフィギュアを交換したり、遠くの友達最大4人で対局することができます。→22ページ

マイデータ・・・プレイヤーのデータ、集めたフィギュア、クリアしたシナリオを見ることができます。→26ページ

麻雀ガイド・・・・アガリ役や至言ワザの効果、麻雀のルールを見ることができます。→28ページ

オプション・・・・BGMやゲームの設定を変更することができます。→29ページ

画面の見方

他家の手牌＆捨て牌

場況

ワザゲージ

捨て牌

自風と制限時間

※制限時間は一人対局では表示されません。

手牌

プレイヤーの持ち点と現在の順位

リーチ供託棒

積み棒

ツモ牌の残り枚数

ドラ表示牌

※表示されている牌の次の牌がドラ牌となります。

コマンド

対局中の操作

麻雀の進め方

他の3人よりも早く役を作ることで得点を獲得することができます。アガリの条件は、同じ牌3枚または並び数字3枚の牌を1セットとし、これを4セット＋同種の牌を2つの合計14枚でアガることができます。アガリの形によって様々な「役」があり、複数の役や難易度の高い役を完成させることでより高得点を獲得することができます。

ツモ

ツモは自動でおこなわれます。十字ボタンまたはタッチペンで捨て牌を選び、Aボタンまたはタッチして捨てることができます。
選択中の牌は、少し上がって表示されます。

選択中の牌

ポン・チー・カン・リーチ・ロン・ツモ

ポン・チー・カン・リーチ・ロン・ツモができる場合は、アイコンが表示されます。十字ボタンまたはタッチしてコマンドを選び、Aボタンまたはペンタッチで実行します。

※設定コマンドの「鳴」を×に設定している間は、ポン・チー・カン（明カン）のアイコンは表示されず、他家から鳴くことはできません。至言ワザの効果で、ポン・チー・カン・リーチが禁止されることがあります。

ヤクナシ

アガリの条件（同じ牌3枚または並び数字牌3枚×4＋同じ牌2枚）を満たしても「役」がないとアガることができません。ゲーム中アガれる牌をツモっても、「ヤクナシ」と表示されます。「ヤクナシ」は選択できません。キャンセルでゲームを進めてください。

※2飜縛りのルールを選択している時に、役が1飜以下の場合もヤクナシと表示されます。

フリテン

自分のアタリ牌を捨てているとロンアガリできない「フリテン」というルールがあります。この場合「フリテン」が表示されます。ヤクナシ同様、キャンセルを選んでゲームを進めてください。

設定コマンド

STARTボタンを押すか、タッチペンで「設定」コマンドをタッチすると、設定コマンドが表示されます。

十字ボタンでコマンドを選び、Aボタンで実行します。ペンタッチで実行することもできます。

鳴・・・・・ポン・チー・カン候補の捨て牌が切られたとき、自動で表示させるかさせないかの設定です。

※鳴を×に設定している間は、他家から鳴くことはできません。ロン・ツモ・暗カン・加カンの牌は表示されます。

中断・・・・・ゲームを中断して電源を切ります。中断データは、次回ゲームを始めたときに再開できます。「対局に戻る」で対局に戻ります。

ガイド・・・・ルールやアガリ役、至言ワザの効果などを見ることができます。→28ページ

リタイア・・・・対局を終了します。

※ベットしたフィギュアは戻ってきません。

オプション・・・・ゲームの設定を変更します。→29ページ

ルール・・・・対局中のルールの確認をすることができます。

もどる・・・・対局に戻ります。

至言ワザ

ワザゲージをMAXまで溜めると、Yボタンまたはタッチで至言ワザを発動することができます。各キャラクターは至言ワザを2つずつ持っています。十字ボタン上下で至言ワザを選び、Aボタンで実行します。タッチして実行することもできます。ワザの指示に従い、牌を交換したりします。

至言ワザは、それぞれ異なる効果を持っており、なかには、発動必要条件があったり、成功率が100%でないものも存在します。敵のMSフィギュア効果により阻止されることもあります。
各キャラクターの至言ワザは、麻雀ガイドの「至言ワザ解説」で確認することができます。→28ページ

※持ち点が低い時や親の時はワザゲージの溜まるスピードが速くなります。

アガリ

誰かがアガると、アガリ役や点数等のアガリ画面が表示されます。

一人対局

CPUを相手にした1人プレイモードです。ガンダム・Zガンダムのキャラクターと対局する「シナリオ対局」、シナリオ対局に登場したキャラクターとステージを組み合わせて対局できる「フリー対局」の2つのモードで遊べます。

シナリオ対局

キャラクター&シナリオ選択

はじめに操作するキャラクターを選びます。シナリオは、そのキャラクターのクリアしていないシナリオから始まります。

※はじめはアムロ・シャア・カミーユ・ジェリドの4人のみ選択可能です。
「シナリオ対局」を進めると使えるキャラクターが増えていきます。

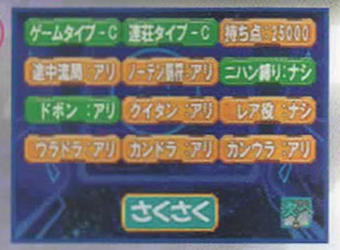
はじめにシナリオストーリーが始まります。Aボタンまたはタッチでストーリーを進めます。

※STARTボタンでスキップすることもできます。

対局ルール

対局のルールが表示されます。

※シナリオごとにルールは異なります。変更はできません。



フィギュアベット

画面に表示された条件のフィギュアをベットします。

※Lボタン・Rボタンでページをめくります。

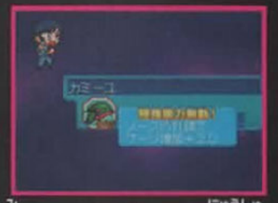
※ペンタッチで選ぶこともできます。

ベットし終わったら「OK」を選びます。対局前に、それぞれのベットしたフィギュアの特殊効果が表示されます。

〈MSフィギュア〉

フィギュアにはそれぞれ特殊能力があり、特定のキャラクターでないと発動しない効果もあります。また、入手難度に応じてS・A・B・Cの4グレードに分かれています。「シナリオ対局」では、各話によって、ベットするフィギュアの条件が設定されており、条件を満たすベットができない場合は、先に進めません。「フリー対局」で、条件を満たすフィギュアを入手してから挑戦してください。

※フィギュアの入手方法についてはP30を参照してください。



対局終了後、成績によってベットしたフィギュアを分配します。欲しいフィギュアを選び、タッチまたはAボタンで獲得します。1位が3個、2位が1個、フィギュアを獲得できます。

フリー対局

シナリオ対局をクリアして獲得したキャラクターやステージを自由に組み合わせて対局することができます。

メンバーセレクト

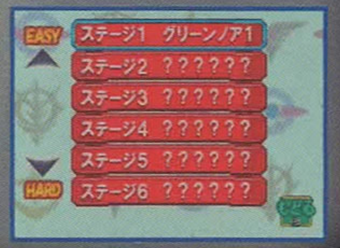
対局するメンバーを選びます。はじめに操作するキャラクターを、次にCPU操作のキャラクターを2・3・4と順番に選んでいきます。

※「ランダム」をタッチまたはSTARTボタンでランダムに選ぶこともできます。

※はじめはアムロ、シャア、カミーユ、ジェリドの4人のみ選択可能ですが、「シナリオ対局」を進めると使えるキャラクターが増えていきます。

ステージセレクト

対局するステージを選びます。シナリオ対局を進めると選べるステージが増えます。ガンダムのキャラをプレイヤーに選んだ場合、ガンダムのステージ、Zガンダムのキャラを選んだ場合、Zガンダムのステージから選びます。



ルールセレクト

対局のルールが表示され、対局の前にルールを変更することもできます。「→」、「←」、タッチまたはL・Rボタンで簡易的にルールを変えることもできます。

ノーマル・・・・・最もオーソドックスなルールの組み合わせです。

さくさく・・・・・短時間で終わるように設定されたルールです。

じっくり・・・・・じっくり遊べるように設定されたルールです。

Wi-Fi・・・・・Wi-Fiコネクションを使った全国対局で使用するルールです。

カスタム・・・・・各項目を自由に変更することができます。

変更したい項目を選び、タッチまたはAボタンで変更します。
★項目の詳細についてはP32を参照ください。

フィギュアベット

タッチまたは十字ボタンでカーソルを動かしてフィギュアを選び、タッチまたはAボタンで決定します。

※Lボタン・Rボタンでページをめくります。

対局終了&フィギュア分配

対局終了後、成績によってベットしたフィギュアを分配します。欲しいフィギュアを選び、ペンタッチまたはAボタンで獲得します。1位が3個、2位が1個、フィギュアを獲得できます。

フィギュア分配後、「同じ組合わせで対局」「組合わせを変える」「メインメニューに戻る」のいずれかを選び、タッチまたはAボタンで決定します。

DSワイヤレス通信

ニンテンドーDSのワイヤレス通信機能を使い、フィギュアを交換したり、最大4人で対戦することができます。

通信対局

友達と対局します。最大4人まで参加することができます。

●通信対局に参加するプレイヤーが、それぞれのニンテンドーDSで「通信対局」へ入ります。

●十字ボタンまたはタッチで参加したい対局部屋を選びます。参加するプレイヤーが同じ対局部屋を選び、対局部屋へ進みます。登録された部屋がない場合は、誰かが新規を選び部屋を作って待機します。

●新規で対局部屋を作ったプレイヤーが親機となり、参加メンバーがそろったら、Aボタンで対局を開始します。

※不足のメンバーはコンピュータが操作します。

●それぞれのプレーヤーがキャラクターを選びます。はじめにプレイヤー1（親機）が、次にプレイヤー2・3・4と選んで行きます。

※同じキャラクターは選べません。

※COMのキャラクターはプレイヤー1（親機）が選びます。

●プレイヤー1（親機）が、ステージを選びます。

●それぞれがベットするフィギュアを選び、OKを選びます。

●プレイヤー1（親機）が、ルールを設定します。

●対局終了後、成績画面とフィギュアの分配が始まります。

※対局中に通信接続が切れると、ベットしたフィギュアが失われる可能性があります。

通信交換

友達とフィギュアを交換します。

●交換する友達同士が、それぞれのニンテンドーDSで「フィギュア交換」へ入ります。

●十字ボタンまたはタッチで交換したいフィギュアを選びます。複数選ぶこともできます。フィギュアを選び終わったら「OK」を選び、交換部屋選択へ進みます。

●交換するプレイヤーが同じ交換部屋を選び、交換部屋へ進みます。登録された部屋がない場合は、どちらかが新規を選び部屋を作って待機します。

●お互いがAボタンを押すと交換が始まります。

★交換はすべてのフィギュアとすべてのフィギュアの交換となります。

交換終了後さらにAボタンで交換を続けることができます。

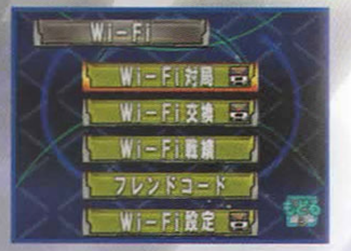
交換フィギュアの選択から始めます。

※交換中に通信接続が切れると、フィギュアが失われる可能性があります。

※ニンテンドーDS本体とDSカードのユーザー情報が違っている場合は、友達情報は交換されません。

Wi-Fiコネクション

Wi-Fiコネクションを使い、フィギュアを交換したり、最大4人で対戦することができます。



Wi-Fi対局

遠くの友達と対局します。
Wi-Fiコネクションに接続します。接続の方法は、別冊の「ニンテンドーWi-Fiコネクションガイド」をご覧ください。

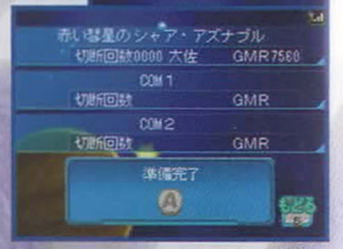
Wi-Fi対局メニュー

全国対局・・・GMR(ガンダム麻雀レート)を元に自動で選ばれたプレイヤーと対局します。

フレンド対局・・・Wi-Fiコネクションに接続中の友達(フレンドリスト登録済み)と対局します。

フレンドリスト・・・登録されているフレンドコードを確認します。

ランキング・・・ランキングへの参加・脱退・ランキングの確認がおこなえます。



GMR(ガンダム麻雀レート)を獲得するには

全国対局の各対局終了時の持ち点が30,000点を超えていればGMRは必ず上がります。終了時の持ち点がより高い場合や、高いグレードのフィギュアをベットしている場合、自分よりGMRの高い対戦相手に勝利した場合には、GMRは大きく上昇します。逆に、30,000点未満の場合、GMRは下がります。

※対局中に通信接続が切れると、切断回数が記録されます。また、ベットしたフィギュアが失われる可能性があります。

通信交換

遠くの友達とフィギュアを交換します。
Wi-Fiコネクションに接続します。接続の方法は、別冊の「ニンテンドーWi-Fiコネクションガイド」をご覧ください。

交換は1対1の2人でおこないます。

交換の流れ

1.交換相手をフレンドリストから選択
→検索画面で相手が見つかったら2へ。

2.フィギュアハンガー画面で、交換するフィギュアを最大5つ選択。選択し終ったら、OKを押して3へ。

3.フィギュア交換画面で相手のフィギュアと自分のフィギュアを確認。お互いがAボタンで「交換開始」を選べば、交換が始まります。

4.交換終了後は、「交換続行」を選ぶと同じ相手と引き続き交換を続けられ、「もどる」を選ぶとWi-Fiコネクションから切断します。

※交換中に通信接続が切れると、フィギュアが失われる可能性があります。

Wi-Fi戦績

Wi-Fi対局のみの戦績を確認することができます。
切断回数の確認もできます。

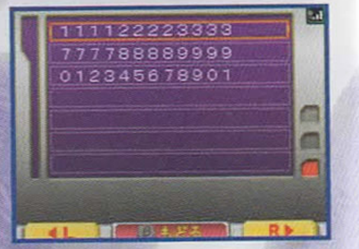
フレンドコード

自分のフレンドコードの確認や、友達のフレンドコードの入力などがおこなえます。自分のフレンドコードを友達に教えて、登録してもらいましょう。

フレンドコード登録・・・・・友達に教えてもらったフレンドコードを入力し、登録します。

フレンドコード確認・・・・自分のフレンドコードを確認します。

フレンドリスト・・・・・・・・登録した友達のフレンドコードを確認・削除します。



※フレンドコードは仮のものです。

〈注意〉
自分のフレンドコードは初めてWi-Fiコネクションに接続した際に、生成されます。また、その後DS本体とDSカードの組み合わせを変えたり、データ消去を行うと、フレンドコードが変更になりますのでご注意ください。

Wi-Fi設定

Wi-Fiコネクションの接続の設定や通信テストをおこないます。詳しい設定の方法は、別冊の「ニンテンドーWi-Fiコネクションガイド」をご覧ください。

ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すると、主人公の名前が多くの人の目に触れる可能性があります。主人公の名前には、個人を特定できるような重要な情報や他の人が不快な気持ちになるような言葉は使用しないでください。

フレンドコードは、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とフレンドコードを交換すると、改造データを受け取ってしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のフレンドコードを教えないようにしてください。

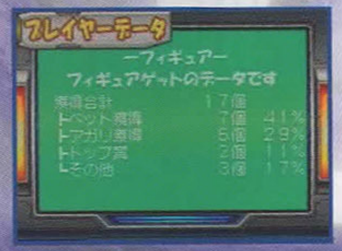
ニンテンドーWi-Fiコネクションに関する接続方法（※）やお問い合わせ先などについては、別冊の「ニンテンドーWi-Fiコネクション ガイドブック」をご覧ください。
※接続や通信がうまくいかないときは、ガイドブックの「ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続できないときは?」のページをご覧ください。

マイデータ

プレイヤーデータ

プレイヤーの様々なデータを見ることができます。
タッチまたは十字ボタンでカーソルを動かしてページをめくります。

階級・・・現在の階級です。対局を進めると（勝つと）上がります。
NEXT・・・次の階級へ上がるために必要なポイントです。
プレイ時間・・・これまでの総プレイ時間です。
コンプ率・・・フィギュアのコンプリート率です。
ゲーム成績・・・対局回数やトップ回数等、対局全般に関する成績です。
アガリ成績・・・アガリ回数や役満アガリの回数等、対局中のアガリに関する成績です。
至言ワザ・・・至言ワザ使用回数等、至言ワザに関する成績です。
フィギュア・・・フィギュアの獲得個数やその内訳等、フィギュアゲットに関する成績です。
ノート・・・ゲームを進めていく事で項目が出現し、達成事項が表示されていきます。
データ消去・・・すべてのゲームデータを消去します。



フィギュアハンガー

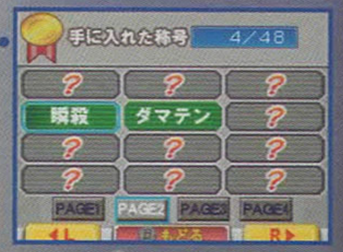
集めたフィギュアを見ることができます。十字ボタンでカーソルを動かしてフィギュアを選び、Aボタンで決定します。

※Lボタン・Rボタンでページをめくります。
※タッチで選ぶこともできます。

型番・名称・集めた数・特殊能力が表示されます。
★初めて入手したフィギュアには「NEW」マークが表示されます。

称号確認

手に入れた称号を確認することができます。
Wi-Fi対局時に称号を選択することで、その称号に対応する通り名を名乗ることができます。



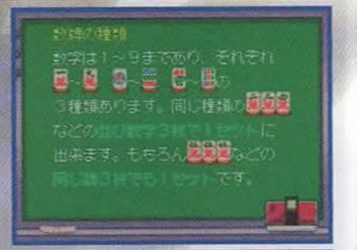
シナリオ回想

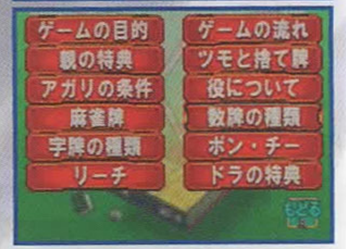
クリアしたシナリオを見ることができます。
見たいキャラクター、見たいシナリオを選び、Aボタンで決定します。

※Lボタン・Rボタンでページをめくります。
※タッチで選ぶこともできます。

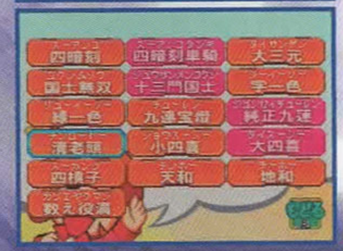
麻雀ガイド

麻雀のルールやアガリ役、至言ワザの効果などを見ることができます。
見たい講座・解説を選び、Aボタンで決定します。





見たい項目にカーソルをあわせると、解説が上画面に表示されます。



オプション

ゲームの様々な設定を変更することができます。十字ボタンでカーソルを動かして項目を選び、Aボタンで「あり/なし」を変更します。タッチで項目の「あり/なし」を変更することもできます。

BGM・・・あり／なし
対局中のBGMのオン／オフを設定します。

効果音・・・あり／なし
対局中の効果音とセリフのオン／オフを設定します。

対局モード・・・ノーマル対局／高機動型対局
高機動型対局にすると、キャラクターの会話をカットし、スピーディに対局ができるようになります。

至言ワザ・・・あり／なし
至言ワザの使用の可／不可を設定します。
※この設定は、フリー対局でのみ有効となります。

特殊効果・・・あり／なし
ベットしたフィギュアの特殊効果の有効／無効を設定します。
※この設定は、フリー対局でのみ有効となります。

デフォルト・・・オプションの設定を初期設定に戻します。

MSフィギュアの入手方法

MSフィギュアには様々な入手方法があります。

■入手方法例

1.ベット報酬・・・ 対局前に必ずMSフィギュアをベットします。対局終了時、1位には3個、2位には1個が分配されます。欲しいMSフィギュアを選びます。

2.アガリボーナス・・・ 満貫以上をアガるとステージ別にフィギュアをゲットできます(例えばステージ4で倍満以上を出すとAクラスフィギュアをゲットできます)。

3.シナリオ対局・・・ 1話クリアごとにシナリオに応じたMSフィギュアをゲットできます。

4.フリー対局・・・ フリー対局の最終順位で1位から3位になると順位とステージに応じてフィギュアをゲットできます。

5.階級報酬・・・ プレイを進めていくと「階級」が昇進します。「階級」をひとつ昇進するたびにMSフィギュアをゲットできます。

※その他、プレイヤーデータや戦艦系フィギュアの特殊効果など様々な条件を満たすことでMSフィギュアを入手することができます。全種類コンプリートを目指し、頑張ってください。

6.戦艦系フィギュアからの補給・・・ 戦艦系のフィギュアをベットしていると、対局終了時にそのフィギュアの特殊効果の条件に応じたフィギュアをゲットできます。

麻雀のルール

ルール設定

	A	B	C
ゲームタイプ	東南（東場1周、南場1周）南4局がオーラスの半荘タイプ。	半荘タイプだが、オーラス終了時、トップの持ち点が30,000以下なら次の場に入る。	東4局がオーラスの東場1周のタイプ。

	A	B	C
連荘タイプ	東場流局時、親のテンパイで連荘。南場流局時、無条件で連荘。	流局時、親のテンパイで連荘。	親のアガりで連荘。

	25000	30000
持ち点	スタートの持ち点を25000点で始める。	スタートの持ち点を30000点で始める。

	アリ	ナシ
途中流局	四風連打、四槓散了、四家立直、九種九牌のどれかが起きた場合、途中流局とする。	途中流局ルールを採用しません。

	アリ	ナシ
ノーテン罰符	流局時、ノーテンの人がテンパイの人に、点を払います。移動する点は3,000点です。	ノーテン罰符ルールを採用しません。

	ナシ	アリ
ニハン縛り	ニハン縛りルールを採用しません。	親が五本場以上の時、二ハン以上（ドラを除く）の役がないとアガれなくなる。

	ナシ	アリ
ドボン	持ち点がマイナスでも、オーラスまでゲームを続行する。	誰かの持ち点がマイナスになるとゲーム終了とする。

※持ち点900以下ではリーチできません。

	ナシ	アリ
クイタン	ポン、チー、明カンで鳴いて作ったタンヤオではアガれない。	ポン、チー、明カンで鳴いて作った断ヤオ［タンヤオ］を1翻とする。

	ナシ	アリ
レア役	レア役を追加しない。	八連荘役満、流し満貫など、ローカル役・古役を追加する。

	アリ	ナシ
ウラドラ	リーチアガり時、ドラ表示牌とその下の牌も、裏ドラとする。	ドラ表示牌だけをドラ牌とする。

	アリ	ナシ
カンドラ	カンをすると、ドラが1種類追加される。	カンをしても、ドラは追加されない。

※ウラドラありなら、カンドラのその下の牌もドラとなる（リーチアガり時）。

	アリ	ナシ
カンウラ	裏ドラアリ、カンドラアリの場合、その下の牌もドラとなる（リーチアガり時）。	カンウラは追加されない。

得点早見表

親があがった場合の点数は、基本的に子の点数の1.5倍になります。

子

		1翻	2翻	3翻	4翻	5翻	6翻
20符	ロン	—	—	—	—	—	—
	ツモ（親・子）	—	700・400	1300・700	2600・1300	4000・2000	6000・3000
30符	ロン	1000	2000	3900	7700	8000	12000
	ツモ（親・子）	500・300	1000・500	2000・1000	3900・2000	4000・2000	6000・3000
40符	ロン	1300	2600	5200	8000	8000	12000
	ツモ（親・子）	700・400	1300・700	2600・1300	4000・2000	4000・2000	6000・3000
50符	ロン	1600	3200	6400	8000	8000	12000
	ツモ（親・子）	800・400	1600・800	3200・1600	4000・2000	4000・2000	6000・3000
60符	ロン	2000	3900	7700	8000	8000	12000
	ツモ（親・子）	1000・500	2000・1000	3900・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000
70符	ロン	2300	4500	8000	8000	8000	12000
	ツモ（親・子）	1200・600	2300・1200	4000・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000
80符	ロン	2600	5200	8000	8000	8000	12000
	ツモ（親・子）	1300・700	2600・1300	4000・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000
90符	ロン	2900	5800	8000	8000	8000	12000
	ツモ（親・子）	1500・800	2900・1500	4000・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000
100符	ロン	3200	6400	8000	8000	8000	12000
	ツモ（親・子）	1600・800	3200・1600	4000・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000
110符	ロン	3600	7100	8000	8000	8000	12000
	ツモ（親・子）	1800・900	3600・1800	4000・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000

※4翻40符以上、5翻を満貫（8000点）、6,7翻を跳満（12000点）、8～10翻を倍満（16000点）、11、12翻を3倍満（24000点）、13翻以上を数え役満（32000点）といいます。5翻以上の場合は符に関係なく点数が決まります。

親

		1翻	2翻	3翻	4翻	5翻	6翻
20符	ロン	—	—	—	—	—	—
	ツモ	—	700	1300	2600	4000	6000
30符	ロン	1500	2900	5800	11600	12000	18000
	ツモ	500	1000	2000	3900	4000	6000
40符	ロン	2000	3900	7700	12000	12000	18000
	ツモ	700	1300	2600	4000	4000	6000
50符	ロン	2400	4800	9600	12000	12000	18000
	ツモ	800	1600	3200	4000	4000	6000
60符	ロン	2900	5800	11600	12000	12000	18000
	ツモ	1000	2000	3900	4000	4000	6000
70符	ロン	3400	6800	12000	12000	12000	18000
	ツモ	1200	2300	4000	4000	4000	6000
80符	ロン	3900	7700	12000	12000	12000	18000
	ツモ	1300	2600	4000	4000	4000	6000
90符	ロン	4400	8700	12000	12000	12000	18000
	ツモ	1500	2900	4000	4000	4000	6000
100符	ロン	4800	9600	12000	12000	12000	18000
	ツモ	1600	3200	4000	4000	4000	6000
110符	ロン	5300	10600	12000	12000	12000	18000
	ツモ	1800	3600	4000	4000	4000	6000

※4翻40符以上、5翻を満貫（12000点）、6,7翻を跳満（18000点）、8～10翻を倍満（24000点）、11、12翻（36000点）を3倍満、13翻以上を4倍満（役満）（48000点）といいます。5翻以上の場合は符に関係なく点数が決まります。

アガリ役一覧

■1飜役

●平和（ピンフ）　メンゼン

4つの順子（シュンツ）と三元牌と場風、自風以外の牌で雀頭（アタマ）を作る、順子の両面待ちの役。※雀頭の単騎待ちでは「平和」にならない。

●断ヤオ（タンヤオ）

中張牌（チュンチャンパイ）だけで面子（メンツ）を作る役。

※ルール設定で「クイタン:あり」にしてあると、鳴いても鳴かなくてもアガれます。

●一盃口（イーペーコー）　メンゼン

メンゼンで、同じ順子を2つ作る。

●門前清模和（メンゼンツモ）　メンゼン

他家からのフーロ（チーとかポンとか鳴くこと）をしていない状態（メンゼン）でテンパイし、アガリ牌を自分でツモった時の役。

●リーチ　メンゼン

メンゼンでテンパイして、「リーチ」と宣言し、捨て牌を横にする。この時千点棒を場に1本出す。これでアガればリーチの1飜がつく。リーチ宣言後は、アガリ牌以外はツモ切りしなければならない。ただし、手の内に暗刻（アンコ）があった場合に最後の1枚をツモってきた時、待ちの形が変わらなければカンできる。リーチしてアガった場合には、裏ドラの権利ができる。

●一発（イッパツ）

リーチをかけ、1巡以内にロン、またはリーチ後1回目の自分のツモ牌でアガると1飜つく。つまり、リーチをかけた場合のみ成立する役。ただし、リーチ後1巡の間に、他の誰かのフーロもしくは暗カンがあった場合は、成立しない。

●嶺上開花（リンシャンカイホウ）

カンをして、王牌から取ってくる牌（リンシャン牌）でアガれる時、ツモアガリすることができ、1飜つく。リーチ後も有効。

●槍槓（チャンカン）

他家が自分のアタリ牌でカンした場合に、ロンアガリすることができ、チャンカンとして1飜つく。ただし、暗カンではアガることができない。加カンした場合のみ。

●海底撈月（ハイテイツモ）

その局のツモ牌の、最後の牌（ハイテイ牌）をツモってアガった場合、ハイテイツモといって1飜つく。

●河底撈魚（ホーテイロン）

その局のハイテイ牌をツモった人が捨てた牌（その局の最後の捨て牌）でアガると、ホーテイロンといって1飜つく。

●役牌（ヤクハイ）

三元牌（白、発、中）、場の風牌、自分の風牌は、刻子（コーツ）または槓子（カンツ）になっていれば、1種類につき1飜つく。

●ドラ牌

アガった時に、持っている数分の飜数がアップする。

■2飜役

●三色同順（サンショクドウジュン）

ワンズ、ピンズ、ソーズの同じ数字で順子を作る。メンゼンで作れば2飜つき、鳴くと1飜にさがる。

●三色同刻（サンショクドウコ）

ワンズ、ピンズ、ソーズの同じ数字で刻子（もしくは槓子）を作る。鳴いても鳴かなくても2飜。

●一気通貫（イッキツウカン）

同じ種類の数牌で、123、456、789という3つの順子を作る。メンゼンで作れば2飜つき、鳴くと1飜にさがる。

●七対子（チートイツ）　メンゼン

メンゼンで、対子を7組作る。4枚使いの七対子は認めない。また、七対子と一盃口は複合しない。

●対々和（トイトイホー）

雀頭と、刻子（もしくは槓子）だけで作る。鳴いても鳴かなくても2飜。
刻子すべてが暗刻だと、四暗刻という役満になる。また、3つが暗刻だとトイトイ三暗刻で4飜。

●小三元（ショウサンゲン）

三元牌のうち、1つを雀頭にし、残りの2つを刻子（もしくは槓子）にする。鳴いても鳴かなくても2飜。※役牌2牌分がプラスされるので、合計4飜となります。

●三暗刻（サンアンコ）

手の内に暗刻（もしくは暗槓）を3つ作る。鳴いても鳴かなくても2飜。

●三槓子（サンカンツ）

槓子を3つ作る。暗カンでも明カンでもいい。鳴いても鳴かなくても2飜。
槓子を4つ作ると、スーカンツという役満になる。

●混全帯（チャンタ）

雀頭を含め、すべての面子の中にヤオ九牌が含まれている形を作る。メンゼンで作れば2飜つき、鳴くと1飜にさがる。

●混老頭（ホンロートー）

ヤオ九牌だけでトイトイ、もしくはチートイを作る。鳴いても鳴かなくても2飜。
字牌を使わないでホンロートーを作ると、チンロートーという役満になる。

●ダブルリーチ　　メンゼン
その局が始まって1巡目、自分の第一ツモの捨て牌でリーチをかけると、ダブルリーチとなり、2飜つく。
ただし、その前に誰かのフーロがあった場合には、ダブルリーチではなく、単なるリーチとなってしまう。

■3飜役

●純全帯（ジュンチャン）
雀頭を含め、すべての面子の中に1、9牌が含まれている形を作る。メンゼンで作れば3飜つき、鳴くと2飜にさがる。

●二盃口（リャンペーコー）
メンゼンで、一盃口を2組作る。

●混一色（ホンイツ）
字牌と、1種類の数牌だけで手を作る。メンゼンで作れば3飜つき、鳴くと2飜にさがる。
字牌を使わずに、1種類の数牌だけで手を作ると、チンイツという役になる。

■6飜役

●清一色（チンイツ）
1種類の数牌だけで手を作る。メンゼンで作れば6飜つき、鳴くと5飜にさがる。

■役満・ダブル役満

●四暗刻（スーアンコ）
メンゼンで、雀頭と、暗刻（または暗槓）を4つ作る。

●四暗刻単騎（スーアンコタンキ）
メンゼンで、雀頭と、暗刻（または暗槓）を4つ作る。
暗刻を4つ作って、雀頭をタンキで待つと、四暗刻タンキでダブル役満になる。

●大三元（ダイサンゲン）
三元牌を3つとも刻子（または槓子）にする。鳴いても鳴かなくても役満。

●国士無双（コクシムソウ）
ヤオ九牌13枚すべてを集め、1種類を雀頭として対子にする。

●十三面国士（ジュウサンメンコクシ）
頭待ちの国士無双。十三種のヤオ九牌どれでも雀頭となるので十三門張となる。
ダブル役満。

●字一色（ツーイーソー）
字牌だけでトイトイ、もしくはチートイを作る。鳴いても鳴かなくても役満。

●緑一色（リューイーソー）
緑色だけを使用している牌、つまり発、2ソー、3ソー、4ソー、6ソー、8ソーの6種類の牌だけを使って手を作る。鳴いても鳴かなくても役満。

●九蓮宝燈（チューレンポートー）
1種類の数牌だけで、1、9牌を各3枚、2～8牌を各1枚集め、1～9のどれかを雀頭にした形を作る。

●純正九蓮（ジュンセイチューレン）
1～9の9面待ちにすると、九蓮宝燈9面待ちでダブル役満。

●清老頭（チンロートー）
1、9牌だけを使ってトイトイを作る。鳴いても鳴かなくても役満。

●小四喜（ショースーシー）
風牌（東、南、西、北）のうち、1つを雀頭にし、残りの3つを刻子（もしくは槓子）にする。
鳴いても鳴かなくても役満。

●大四喜（ダイスーシー）
風牌を4つとも刻子（または槓子）にする。鳴いても鳴かなくてもダブル役満。

●四槓子（スーカンツ）
槓子を4つ作る。暗カンでも明カンでもいい。鳴いても鳴かなくても役満。

●天和（テンホー）
親が、配牌の14枚ですでにアガっている場合に成立。

●地和（チーホー）
子が、第1ツモでアガった場合に成立。
ただし、第1ツモの前に誰かのフーロもしくは暗カンがあった場合、地和は成立しない。

●数え役満（カゾエヤクマン）
アガった役が13飜以上あると、役満になる。

■レア役一覧

●三連刻（サンレンコ）　2飜役
同じ種類の牌で、連続する3つの数字の刻子（もしくは槓子）を作る。
鳴いても鳴かなくても2飜。

●流し満貫（ナガシマンガン）　満貫役
流局時に捨て牌が全てヤオ九牌で、かつ、一枚も鳴かれていなければ成立する役。

●八蓮荘（パーレンチャン）　役満

親が8局連続でアガった場合、どんな手でアガっても役満。それ以降、連続でアガり続ける限り役満となる。連荘していても、アガらなければ連続して数えない。アガった局から数え直す。

●十三不塔（シーサンプータ）　役満

ポン・チー・カンのない第一巡の自摸のときに、手の中に、刻子も順子も塔子もなく対子が1組だけある場合に成立する役。

●大車輪（ダイシャリン）　役満

ピンズの2～8の牌を2枚ずつ使ってリャンペーコーを作る。

●四連刻（スーレンコ）　役満

同じ種類の牌で、連続する4つの数字の刻子（もしくは槓子）を作る。鳴いても鳴かなくても役満。

ゲーム中に本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えることができます。スリープモードは本体を開くと解除されます。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一こうした装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

バンダイナムコゲームスの最新ソフト情報が満載のHP！

http://www.bngi-channel.jp/

バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21［電話受付時間 9:30～12:00 13:00～17:00（土・日・祝祭日を除く）］

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております（「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です）。なお、レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。　http://www.cero.gr.jp/　（e-mail）info@cero.gr.jp

アンケートご協力のお願い

この度は、(株)バンダイナムコゲームスのゲームソフトをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
商品開発の参考のため、インターネットのアンケートにご協力をお願いします。
ご協力頂きました情報は、個人を特定しない統計処理に利用させて頂きます。

アンケートはこちらから

http://www.haro-ichiza.com/s/

※アンケートは予告無く終了する場合がございます。ご了承ください。

Produced by
株式会社バンダイナムコゲームス

● 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
● 当社は本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
● お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。

JASRAC V-0608726

FONT LC® 本製品には、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。
LCフォント、エルシーフォントおよびLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
ニンテンドーWi-Fiコネクション・Nintendo Wi-Fi Connectionは任天堂の商標です。
日本商標登録 第4841498号、第4853764号